MISE EN PLACE

1 Cette mise en place a lieu une fois que les joueurs ont reçu leurs tuiles Objectif de départ.

2 Si vous ne jouez pas avec l'extension Fireland, retirez les 2 cartes suivantes :

GS1 GS10

3 Mélangez les cartes Great Ship. Placez devant vous face visible autant de cartes que le nombre de joueurs plus une.

4 De droite à gauche de la piste Ordre du Tour, chaque joueur prend 1 carte Great Ship et la place devant lui face visible. Remettez la carte restante ainsi que les autres dans la boîte.

FONCTIONNEMENT

Chaque carte Great Ship confère un bonus différent, ceux-ci sont décrits page suivante.

CONTENU

11 cartes Great Ship

CONCEPTEURS DU JEU
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILLUSTRATEUR
Paolo Voto

RÉDACTEUR DES RÈGLES
Jonathan Cox

TRADUCTION FRANÇAISE
The Rulebook Translator

THUNDERGRYPH GAMES

À n'utiliser qu'avec l'extension Fireland

GS1 - Lorsque le joueur reçoit 1 jeton Aventure, il peut le placer sur un emplacement libre de cette carte. Il reçoit alors deux fois le bonus de l'option choisie de la carte Aventure. Cette carte ne peut être activée que 3 fois par partie. Les jetons Aventure placés sur cette carte comptent lors du décompte final.

GS2 - À chaque fois que le joueur actif accomplit une carte Équipage, il en exécute 2 fois les actions (dans l'ordre de son choix).

GS3 - À chaque fois que le joueur recherche le 2e, 3e ou 4e Spécimen d'une colonne (peu importe l'ordre), il exécute également l'action correspondante sur cette carte.
De haut en bas : recevez 2 Pièces, gagnez 4 PV, débloquez gratuitement une case Lunette. Vous ne pouvez exécuter ces actions qu'une fois par colonne.

GS4 - En dépensant 1 jeton Savoir Temporaire, le joueur peut placer 1 ouvrier sur une case Lunette bloquée. Cet ouvrier doit cependant atteindre les prérequis de la case.

GS5 - À chaque fois que son Navire égale ou dépasse le HMS Beagle, le joueur peut exécuter au choix : Exploration de 2 cases, Navigation de 2 cases, Correspondance de 2 Timbres ou 1 action Académie.

GS6 - Lorsque le joueur place une Tente sur le plateau principal, il peut également livrer 1 Spécimen au Musée.

GS7 - Lorsque le joueur possède une majorité de Correspondances, il ne défausse jamais plus de 1 Timbre par Enveloppe.

GS8 - Les mouvements des actions Exploration sont réduits de 1 (ce qui peut les amener à 0), tandis que les bonus suivants (Pièce, Savoir Temporaire, marqueur Évolution et PV) conférés par ces actions sont doublés pour le joueur.

GS9 - Lorsqu'il choisit cette carte lors de la mise en place, le joueur y pose ses 6 jetons Lunette. Lorsqu'il en place 1 au cours de la partie, il le prélève de la carte et exécute l'action placée dessous.

À n'utiliser qu'avec l'extension Fireland

GS10 - À chaque fois que le joueur reçoit 1 bonus de Temps, celui-ci est augmenté de 1 Temps.

GS11 - À chaque fois que le Navire du joueur dépasse un Navire adverse ou le HMS Beagle, le joueur reçoit le bonus suivant :

2 joueurs 2 Pièces et 3 PV
3 & 4 joueurs 1 Pièce et 2 PV